ARTIFICES 2

SAINT-DENIS

SALLE DE LA LÉGION D'HONNEUR

6 NOVEMBRE - 3 DÉCEMBRE 1992

BILL FONTANA

PIERO GILARDI

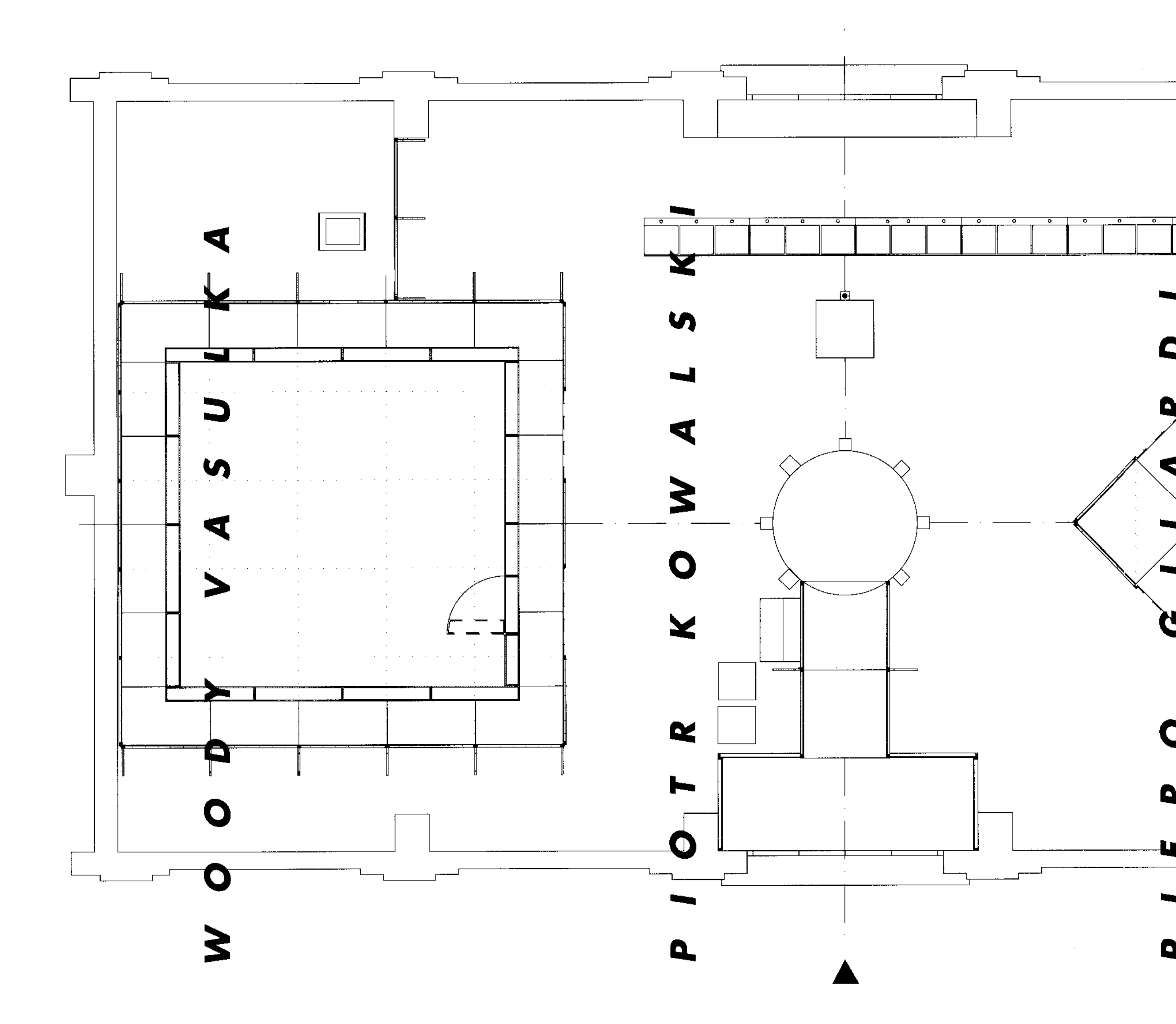
PIOTR KOWALSKI

MATT MULLICAN

WOODY VASULKA

Le projet d'ARTIFICES 2 s'est construit sur l'intuition qu'en approchant l'espace et le temps à travers les nouveaux médias technologiques, les artistes renouvelaient les notions classiques de paysage *et de* scène*. Dans ces œuvres prototypes, les machines sont appelées pour la saisie et le traitement du réel, dans un acte de connaissance.*
La Flèche du temps *de Piotr Kowalski est une machine à mettre en évidence le temps « réel », cette figure imposée de la télévision. Révélatrice de « quoi la télévision est faite » elle se devait de l'être aussi de son processus même, de sa provenance, selon cette discipline qui est un thème profond de l'œuvre de Kowalski. Dans l'intervalle entre art et science, l'expérimentation théorique comme la démonstration didactique peuvent constituer des ponts.*
Les acteurs du Théâtre des automates hybrides *de Woody Vasulka forment une collectivité cybernétique dont le comportement a gagné l'autonomie la plus grande. Un système savant de capteurs et d'analyseurs informatiques règle la dramaturgie du mouvement d'une caméra, de l'émission d'images et de sons, d'injonctions orales. Son principal argument est de vérifier constamment le juste placement du dispositif dans notre propre espace, sur cette scène à la fois réelle et virtuelle que nous partageons avec les machines.*
Le « théâtre » de l'interaction de Piero Gilardi s'ouvre, quant à lui, sur les gens et sur le monde. Nord versus Sud *participe aussi du jeu, au sens de la performance théâtrale, au sens de l'activité ludique, du manège, du jeu radiophonique et didactique ou de la partie d'échecs, au sens aussi, comme en mécanique, de l'intervalle de liberté indispensable à l'exercice effectif d'un système. La séquence programmée est soumise à l'attitude collective des spectateurs devenus acteurs. Elle travaille à la prémonition d'attitudes qui pourraient nous sauver, à l'horizon des années 2000 où Gilardi situe ses « données » de fiction.*
Les « mondes » virtuels, comme généralement les dispositifs de l'interactivité numérique, relèvent de la partition, de l'interprétation. C'est par la parole avant tout que Matt Mullican expose ici Five into one*. Dans sa longue performance d'une manipulation laborieuse, il explore un monde qui ne se construit qu'au fil de la découverte, dans l'ordinateur. Cette projection de la topologie singulière de son univers mental a la consistance, la présence concrète, d'un objet brut et strictement artificiel, en forme de carte, sans être la carte d'un quelconque territoire.*
Pour Mouvement perpétuel*, Bill Fontana capte en direct la vibration discrète des cloches de la basilique soumises à une foule de bruits venus de tous les horizons, transmet par téléphone numérique et rediffuse ce son puissamment amplifié, dans sa constante actualité. Les cloches maintenues muettes retrouvent paradoxalement une fonction de lien social : elles écoutent la ville pour nous. En enregistrant le marché couvert de Saint-Denis, il a choisi de transférer, dans sa perfection numérique, une matière sonore qui devient déroutante du fait même de sa proximité familière, de sa continuité fondamentalement collective et vitale.*
Après une première édition d'Artifices offrant un tableau des arts de l'image liés à l'ordinateur, les cinq œuvres environnementales d'ARTIFICES 2 sont le théâtre de la saisie du réel par les machines, de l'exercice d'interactions sensibles, du jeu de prise de conscience, de l'exploration d'espaces poétiques singuliers.
Jean-Louis Boissier

DOCUMENTATION



Catalogue électronique
Application interactive sur micro-ordinateur. Réalisation : ETII, Université Paris 8 et l'association Transports, à partir des travaux de l'Atelier des réseaux dans l'exposition Machines à communiquer, *Cité des sciences et de l'industrie, 1991-1992.*

Il permet d'interroger les œuvres exposées à partir d'une série de mots-clés et d'imprimer des textes de référence.

Anthologie du virtuel
Vidéodisque interactif coproduit par la Cité des sciences et de l'industrie et le Centre Georges Pompidou, 1992. Conception : Jean-Louis Boissier. Production : Marie-Luce Staib (CSI), Martine Moinot (Mnam/CCI). Application informatique réalisée pour la Revue virtuelle : ETII, Université Paris 8, Aline Giron.

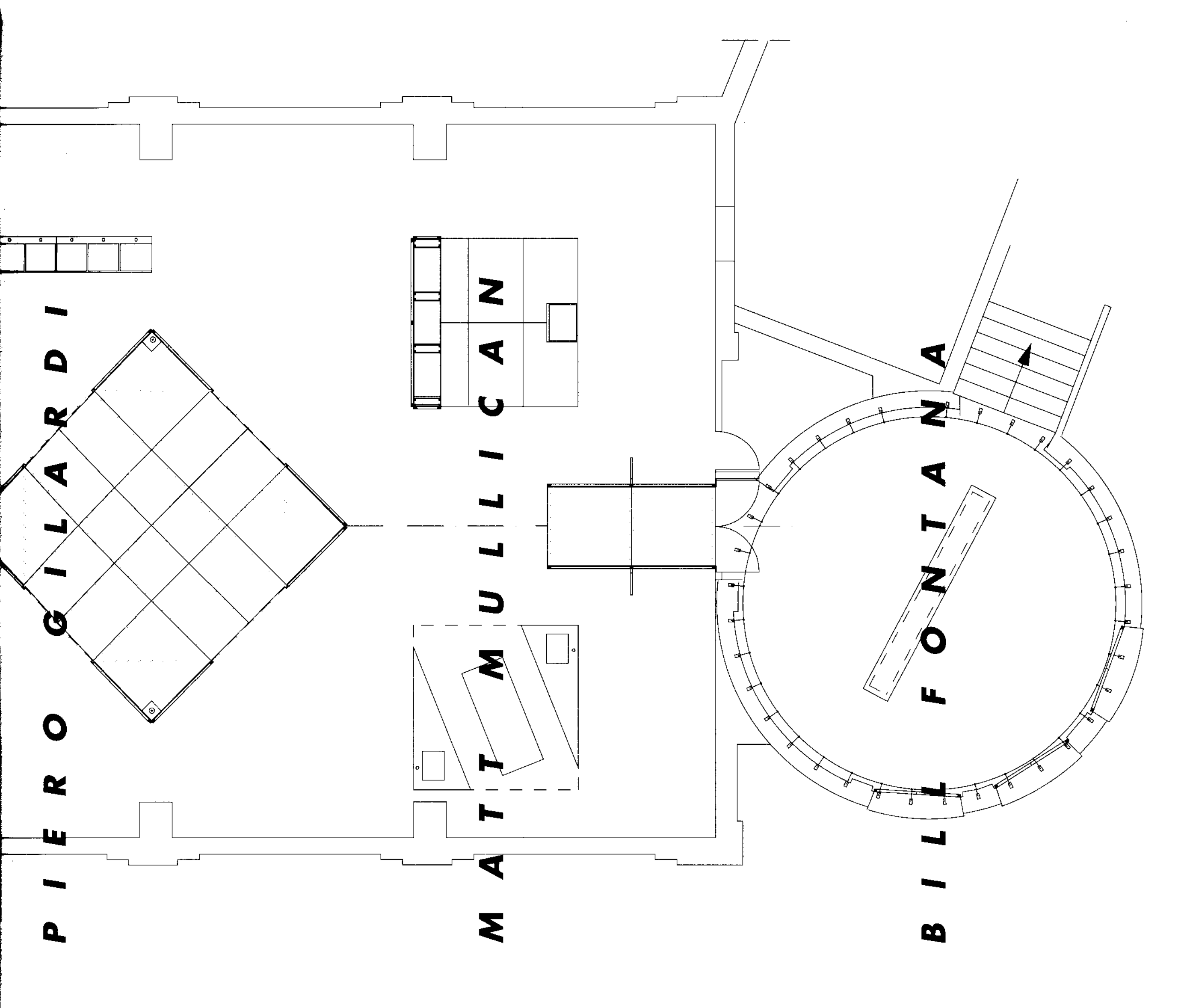
Elle cite les recherches et les applications les plus significatives des techniques du virtuel, pour inviter à une réflexion sur leurs implications scientifiques, industrielles et culturelles et pour souligner les perspectives de création qu'elles ouvrent.

The Theater of Hybrid Automata
(Le Théâtre des automates hybrides), *1992, version nouvelle pour* **ARTIFICES 2**, *installation multimédia interactive, caméra sur tête-robot orbitale, ordinateur, capteurs, vidéodisques, vidéo-projecteur, écrans, échantillonneur, haut-parleurs.*

L'installation présente un ensemble d'outils électroniques « intelligents » interconnectés entre eux. C'est un système fermé, autorégulé, interactif avec lui-même, dont chaque élément peut à tout instant agir sur n'importe quel autre élément. Il est centré sur une configuration de capteurs et sur une caméra aux mouvements automatiques capable de « regarder » en toutes directions et de s'orienter elle-même. En explorant l'espace, la machine retrouve des mots et des sons. Elle est capable d'écouter et de répondre oralement à des commandes verbales, d'afficher les images saisies ou enregistrées.
Le projet est de créer un modèle qui mêle présence physique et spectacle virtuel, qui confronte la scène présente à une représentation abstraite dans la mémoire de l'ordinateur. C'est un théâtre qui écrit son propre drame en même temps qu'il le joue.

La Flèche du temps, *1990-1992, installation vidéo-numérique interactive pour système Delcom sur 18 écrans vidéo, caméra vidéo, récepteur de télévision, bouton déclencheur, produite en 1990 par le Centre culturel de Cavaillon pour l'exposition* L'Amour de Berlin. *Programmation : Jean Delsaux.*

En appuyant sur le bouton qui se trouve face aux écrans, le visiteur change la source des images, il passe de la télévision à la caméra qui le filme. Un programme automatique passe par les diverses possibilités de la machine : il distribue les images, les arrête, les gèle, fait un zoom sur une image ou sur la totalité.
Le dispositif prend les images vidéo dans leur continuité, les met en mémoire, les traite et les ressort en les affichant dans l'espace, tout cela sans délai. Il traite le temps non comme une trace ou une mémoire, mais comme un monde directement accessible aux sens dans l'actualité du spectateur. Il fait voir de quoi est fait le temps, de quoi est faite la télévision. Il met en évidence la matière de l'information. Avec les nouvelles machines, le temps devient accessible au même traitement que l'espace. On peut agir en direct sur le temps.



Nord versus Sud, *1992, création pour* ***ARTIFICES 2****, installation interactive avec plate-forme rotative, mousses peintes, vérin, ordinateur, interfaces, haut-parleurs, commutateurs, lumières. Réalisation : Christian Laroche (hardware), Vincent Faure, Elio Gilardi (software), David Cardona (équipement électronique), Tino Bettini, Dario Farinelli (structure mécanique), Rosalba Venniro (secrétariat de production).*

L'installation invite à une expérimentation. Des visiteurs montent sur la plate-forme en rotation permanente, symbole du monde, et repèrent 6 bornes lumineuses. Chaque borne a un bouton à 3 positions et un haut-parleur diffusant 3 messages sur un problème particulier du monde : démographie, sous-développement, environnement, contrôle politico-militaire, technologie, culture. Les visiteurs sélectionnent avec les boutons les messages qu'ils estiment les plus « justes ». Le système informatique prend en compte les 6 messages et calcule une inclinaison de la plate-forme, symbole du déséquilibre du monde. Le but est d'arriver, par la sélection des messages, à mettre la plate-forme dans la position horizontale qui correspond à un relatif équilibre entre le Nord et le Sud.

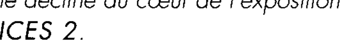
Five into one (Cinq en un), *1991, vidéo d'une performance de l'artiste réalisée pour* ***ARTIFICES 2****. Durée : 60 minutes. L'environnement virtuel* Five into one *est une commande publique du CNAP, Ministère de la Culture et de la Communication, coproduite par : DIN-CNBDI, Angoulême; Le Fresnoy-Studio national des arts contemporains, Tourcoing; Fonds régional de soutien à la création audiovisuelle Nord-Pas-de-Calais; Videosystem. Modélisation des images par le Département d'imagerie numérique, C.N.B.D.I., Angoulême, Pierre Lère, Christophe Lefébure, sur logiciel Explore et station Silicon Graphics Iris 4D/25. Adaptation en environnement virtuel par Videosystem, Nicolas Boutherin, Hervé Tardiff. Enregistrement vidéo réalisé par Jean-Louis Boissier, traduction française par Alice Aurenty dite par Jean-Marie Dallet.*

La « ville » est un diagramme symbolique en cinq niveaux : vert pour les matériaux, bleu pour les choses quotidiennes et non structurées, jaune pour le monde structuré et encadré, noir et blanc pour les langages, rouge pour la subjectivité. L'artiste a conduit lui-même cette visite de son environnement virtuel en la commentant en direct.

Perpetual Motion (Mouvement perpétuel), *1992, création pour* ***ARTIFICES 2****, deux installations sonores avec micros, numériseurs de sons Hifiscoop, liaison Numéris, lecteur de CD-Rom, micro-ordinateur, amplificateurs, haut-parleurs Bose.*

1°. Les sons diffusés dans la rotonde sont captés par des micros disposés auprès des cloches de la Basilique de Saint-Denis et retransmis directement par téléphone. Bien que les cloches ne sonnent pas, elles émettent constamment les sons de leur résonance à l'ensemble des bruits environnants qui leur parviennent.
2°. Les sons diffusés à l'entrée de l'exposition ont été enregistrés dans le marché couvert de Saint-Denis.

Le pur transport, grâce à des procédés très raffinés, d'environnements sonores complexes, en nous les donnant à écouter hors de leur contexte, tend à renouveler la conscience que nous en avons, à faire naître l'image de leur source distante, à construire des espaces sonores inouïs. Le sentiment de la simultanéité et du « temps réel » trouve en écho un sentiment de permanence et de réminiscence historique.

L'espace, l'environnement, le paysage, tel est le thème décliné au cœur de l'exposition

ARTIFICES 2.
À la source de cette problématique, la prise en compte d'une conscience perdue de l'espace, la recherche d'une nouvelle approche du réel, face à cet écartèlement entre les trois domaines de l'art, de la science et de la morale qui a désenchanté le monde moderne. Ce champ est ouvert à Artifices, *deuxième du nom, exposition qui explore la rencontre des nouvelles technologies et des arts plastiques. Née en 1990 à l'initiative de la Ville et dans le contexte des recherches menées à l'Université Paris 8,* Artifices *prend maintenant ancrage à Saint-Denis, espace de tradition et de modernité, où il nous paraît important de revenir à l'ancien débat entre l'artiste, l'ingénieur et le savant, en une approche résolument moderne.*
*En ce sens, les cinq œuvres inédites d'*Artifices, *intégrant imaginaires artistiques, mouvement de la science et de la technique, vous convient aujourd'hui à partager leurs secrets. Sous la direction artistique de Jean-Louis Boissier, cinq artistes de renommée internationale ont en effet répondu de manière ludique, poétique ou grave à la question posée, en puisant parfois leur inspiration dans l'histoire de notre cité. Place est ainsi faite à la création, cet honneur à gagner et à regagner, comme en maints domaines de l'activité culturelle de notre ville. Nos remerciements vont aux artistes, à nos partenaires, à tous ceux qui ont bâti cette manifestation, et notamment à la Délégation aux arts plastiques qui nous a apporté son précieux soutien et avec laquelle convention vient d'être signée.*
*Qu'allons-nous découvrir, ressentir, passée la porte d'***ARTIFICES 2** *? Un parcours mariant art, théâtre et machines nous est annoncé...*
À quelles mystérieuses dionysies sommes-nous donc conviés ?

Anne Perrot
Directrice des affaires culturelles

Didier Paillard
Maire-Adjoint délégué aux affaires culturelles

Édition : Direction des affaires culturelles de la Ville de Saint-Denis.
Imprimerie municipale. 4e trimestre 1992.

BILL FONTANA
est né à Cleveland, Ohio, U.S.A., en 1947. Il a étudié la philosophie et la composition musicale. Il vit à Berkeley, Californie. Ayant proposé une forme d'art utilisant les sons ambiants, appelée sculpture sonore, il a réalisé ses travaux dans des lieux variés dans le monde depuis plus de vingt ans.

PIERO GILARDI
est né à Turin en 1942. Dans les années 60, il expose ses premiers Tapis-Nature. *En 1968, il participe à l'élaboration de nouvelles tendances de l'art des années 70 : Arte povera, Land Art. Il cesse son activité artistique et entame une longue expérience militante dans des mouvements politiques, culturels et psychiatriques. À partir de 1981, il expérimente les technologies interactives, avec une série d'Arbres dansants électroniques et l'installation* Inverosimile *présentée en Italie, à Paris et à New York.*

PIOTR KOWALSKI
est né en 1927 à Lvov, Ukraine (alors en Pologne). Il étudie les mathématiques et l'architecture au M.I.T., U.S.A., de 1947 à 1952. En France dans les années 60, il se tourne vers la sculpture. Ses expositions se multiplient dans le monde. Au Centre Georges Pompidou en 1981, c'est le projet de la Time Machine, *préparé au M.I.T. Ses nombreuses réalisations dans l'espace urbain et tous ses projets sont marqués par la relation arts/sciences/technologies. Il vit à Montrouge et a créé un atelier aux Beaux-Arts de Paris.*

MATT MULLICAN
est né à Santa Monica, Californie, en 1951. Diplômé du California Institute of the Arts, il vit à New York et en Europe. Dans les années 70, il explore, dans des performances, la relation sujet/objet. Il réalise des pictogrammes dans des matériaux variés. Dans les années 80, il élabore un modèle cosmologique, City Project, *présenté notamment à New York et à Grenoble, puis réalisé en images de synthèse et en réalité virtuelle.*

WOODY VASULKA
est né à Brno, Tchécoslovaquie, en 1937. Il étudie l'ingénierie puis le cinéma à Prague. À New York à partir de 1965, il expérimente les lumières et les sons électroniques. En 1974, il devient professeur à Buffalo. Ses recherches portent sur la vidéo, la musique et les outils vidéo-numériques. Avec sa femme Steina, il fonde à New York le théâtre des médias The Kitchen. *Depuis 1980 il vit à Santa Fe, Nouveau Mexique, U.S.A.*













ARTIFICES 2
du 6 novembre au 3 décembre 1992, de 10h30 à 19h, sauf le lundi
6, place de la Légion d'Honneur, 93200 Saint-Denis.
Téléphone : (1) 49 33 63 86 et (1) 49 33 62 82.

ARTIFICES 2
est une réalisation de la Ville de Saint-Denis
Direction des affaires culturelles
avec le soutien du Ministère de l'Éducation nationale et de la Culture
Délégation aux arts plastiques
avec la participation du Conseil général de Seine Saint-Denis et du Conseil régional d'Ile-de-France
avec le partenariat privilégié d'Électricité de France
avec le concours de Gaz de France et de la société E.A.G. Volume pour son apport en équipement.

Direction du projet : Anne Perrot
Direction artistique : Jean-Louis Boissier
Coordination de la production : Marjorie Micucci
Coordination de la réalisation technique : Vincent Faure, Ars Technica
Gestion : Valérie Bouet
Scénographie, architecture : Atelier Philippe Délis, Béatrice Selleron
Construction : Ateliers municipaux de Saint-Denis et E.A.G. Volume
Régie technique : Vahid Amidi
Communication/Presse : Yvette Sautour
Conception graphique : Intégral Concept, Ruedi Baur, Félix Muller
Action culturelle : Jean-Marie Dallet
Catalogue/Documentation : Liliane Terrier

L'exposition **ARTIFICES 2** *s'est faite avec l'appui de :*
Centre d'exploitation de France Télécom à Saint-Denis
Cité des sciences et de l'industrie
Musée d'art et d'histoire de Saint-Denis
Revue virtuelle, Centre Georges Pompidou
Société Bose, Saint-Germain-en-Laye
Théâtre Gérard Philipe, Saint-Denis
Branislav Brankovic, architecte des Bâtiments de France et conservateur de la Cathédrale de Saint-Denis
Le Père Midy, curé de la Cathédrale de Saint-Denis
Les agents d'accueil de la Cathédrale de Saint-Denis
L'imprimerie municipale
Le service de téléphonie de la Ville de Saint-Denis
Le service de reprographie de la Ville de Saint-Denis